



Pengembangan Media Komik Digital Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Nur Istiqamah¹, Pattaufi², Farida Febriati³

Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
e-mail: nuristiqamah2323@gmail.com pattaufi@unm.ac.id farida.febriati@unm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kebutuhan, mendesain media komik digital, mendeskripsikan tingkat validitas dan tingkat kepraktisan media komik digital untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII di MTs Negeri 2 Makassar. Penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di MTs Negeri 2 Makassar. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah 2 orang validator yaitu ahli media dan ahli materi, siswa kelas VII sebanyak 30 orang, dan 1 orang guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Hasil dari penelitian ini yakni: 1) Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa dan guru membutuhkan adanya pengembangan media pembelajaran. 2) Media komik digital dapat diakses secara *online* dan *offline* baik menggunakan laptop maupun *smartphone*. 3) Tingkat kevalidan media komik digital berada pada kualifikasi sangat valid, serta tingkat kepraktisan media komik digital berada pada kualifikasi sangat praktis.

Kata Kunci: *Pengembangan, Komik Digital, Bahasa Indonesia.*

Abstract

This study aims to determine the level of need, design digital comic media, describe the validity level and practicality level of digital comic media for Indonesian language subjects grade VII at MTs Negeri 2 Makassar. This research was developed using the ADDIE development model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). This research was conducted at MTs Negeri 2 Makassar. The subjects in this study were 2 validators, namely media experts and material experts, 30 seventh grade students, and 1 Indonesian language teacher. The results of this study are: 1) Needs analysis shows that students and teachers need learning media development. 2) Digital comic media can be accessed online and offline using both laptops and smartphones. 3) The level of validity of digital comic media is at a very valid qualification, and the level of practicality of digital comic media is at a very practical qualification.

Keywords: *Development, Digital Comics, Indonesian Language.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci utama bagi suatu negara agar dapat unggul dalam persaingan global. Pendidikan dikatakan menjadi bidang yang paling strategis dalam mewujudkan kesejahteraan nasional. Sumber Daya Manusia (SDM) yang cerdas dan berkarakter adalah prasyarat terciptanya peradaban yang tinggi, begitupun sebaliknya. Menurut Fahyuni dalam (Mulia & Kristin, 2023)

sumber daya yang paling utama adalah pendidikan. Pendidikan sebagai investasi masa depan untuk peradaban manusia sebagai nilai strategi.

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha manusia untuk memperbaiki kehidupan manusia, masyarakat dan interelasi kemanusiaan. Pendidikan memiliki fungsi mewujudkan dan mengembangkan secara menyeluruh potensi manusia yang beragam dalam dimensi kebhinekaan, moralitas, etika, individualitas/kepribadian, sosialitas, dan budaya. Dengan kata lain, pendidikanlah yang memanusiakan manusia (Widodo, *et al.*, 2019).

Menurut (Pristiwanti *et al.*, 2022) pendidikan adalah pengetahuan yang terjadi di semua tempat dan situasi sepanjang hidup dan berdampak positif bagi perkembangan setiap individu. Pendidikan dalam arti kata sempit adalah sebuah sekolah. Sekolah merupakan lembaga terstruktur dan formal yang dirancang untuk menyelenggarakan pendidikan, dengan mengacu pada ketentuan yang ditetapkan dan diselenggarakan secara teknis.

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran utama yang merupakan salah satu mata pelajaran ujian nasional. Tentunya sebagai warga negara Indonesia tidak sulit untuk menggunakan bahasa Indonesia, namun secara akademik sangat disayangkan bahwa bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang tergolong sulit. Pelajaran bahasa Indonesia identik dengan menulis dan membaca kalimat panjang, sehingga tidak jarang siswa kesulitan memahami pelajaran.

Menurut Nurhayati dalam (Santosa, 2022) salah satu pendekatan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti komik. Komik berfungsi sebagai alat yang memperjelas isi materi, menciptakan nilai-nilai yang lebih dalam memahami isi, menarik minat dan perhatian anak, serta membangkitkan rasa ingin tahu anak.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran saat ini banyak dijumpai dengan memanfaatkan teknologi digital. Media pembelajaran digital adalah media yang mengolah data digital atau yang dapat menghasilkan gambar digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital. Contoh umum perangkat digital antara lain komputer, tablet, gadget, kamera digital, jam tangan digital, dan televisi digital. Beberapa alat tersebut biasa digunakan untuk membuat dan mengoperasikan media pembelajaran digital (Batubara, 2021).

Dengan adanya teknologi digital sebagai alat yang canggih, pembuatan media pembelajaran yang bervariasi tidak lagi mengandalkan tenaga manusia, melainkan sistem operasi berbasis komputer dan otomatis. Pemanfaatan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar membantu kelancaran, efektif dan efisiennya pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa dan tentunya membuat proses pembelajaran menjadi benar-benar bermakna..

Komik digital merupakan salah satu media grafis yang digunakan dalam dunia pendidikan serta bacaan bergambar yang mengandung berbagai pesan yang memiliki daya tarik bagi kalangan anak-anak dalam bentuk digital. Menggunakan komik sebagai media adalah cara yang bagus untuk memotivasi

siswa untuk membaca. Komik tidak hanya memiliki gambar yang menarik, tetapi juga memiliki cerita yang membangkitkan rasa ingin tahu siswa sehingga mereka dapat terus membaca tanpa arahan dari guru.

Berdasarkan observasi awal penelitian pada awal semester genap tahun 2023, yang bertempat di MTs Negeri 2 Makassar kelas VII khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu proses pembelajaran menunjukkan masih sangat didominasi menggunakan bahan ajar cetak, metode pembelajaran yang satu arah dan pembelajaran tatap muka. Hasil observasi awal kebutuhan siswa menunjukkan bahwa kurangnya daya tarik dan pemahaman dalam mempelajari bahasa Indonesia karena media pembelajaran yang digunakan kurang memotivasi siswa, dan metode belajar yang satu arah.

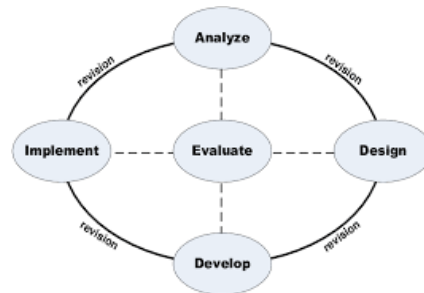
Melihat keadaan sekolah ini sudah didukung oleh infrastruktur yang mendukung untuk melaksanakan pembelajaran daring yaitu internet, namun terkendala oleh media pembelajaran daring itu sendiri yang masih tergolong kurang. Maka pengembangan media berbentuk digital dapat dijadikan salah satu media pembelajaran daring di sekolah ini, diantaranya buku digital, komik digital dan sebagainya. Sejalan dengan hal itu, peneliti ingin memanfaatkan fasilitas yang telah tersedia di sekolah, yaitu lab komputer. Selain itu, dengan adanya *smartphone* pada masing-masing siswa, akan lebih mempermudah siswa untuk mengakses media komik digital dimana pun dan kapan pun dapat membaca.

METODE

Penelitian ini dilakukan pada awal semester genap tahun 2023, berlokasi di MTs Negeri 2 Makassar Jalan Perintis Kemerdekaan KM 15, Kecamatan Biringkanaya, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan 90241. Adapun subjek dalam penelitian ini terdiri dari validator ahli media, ahli materi, 30 siswa serta 1 guru mata pelajaran bahasa Indonesia.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Borg and Gall dalam (Sumarni, 2019:3) mengemukakan "*educational research and development is a process used to develop and validate educational product*" artinya bahwa penelitian dan pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yakni model pengembangan yang terdiri dari analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick and Carry (2005). Menurut (Maydiantoro, 2021), Dick *et al.*, (2005) mengembangkan model pengembangan yaitu model ADDIE, model tersebut terdiri dari lima tahapan pengembangan. Model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluations*.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE
 Sumber : (Maydiantoro, 2021)

1. Tahap Analisis (*Analysis*), merupakan tahap pengumpulan informasi yang akan digunakan sebagai bahan pengembangan produk, dalam hal ini produk yang akan dihasilkan adalah media pembelajaran komik digital.
2. Tahap desain (*Design*) dikenal dengan merancang produk media pembelajaran. Perancangan produk pada tahap ini masih bersifat konseptual dan mendasari proses pengembangan selanjutnya
3. Tahap Pengembangan (*Development*) adalah tahap merealisasikan apa yang dirancang pada tahap desain diubah menjadi produk baru. Setelah produk dikembangkan, dilakukan tahap validasi produk oleh ahli media dan ahli isi/materi, lalu dilakukan revisi produk sesuai dengan masukan yang telah diberikan oleh para ahli.
4. Tahap Implementasi (*Implementation*) merupakan tahap penggunaan produk pada situasi nyata. Produk tersebut diimplementasikan atau diterapkan dalam pembelajaran kepada peserta didik.
5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*), kegiatan ini adalah menghitung kelayakan media pembelajaran dari data yang diperoleh itu dianalisis dalam bentuk angka dan huruf

Instrumen penelitian pengembangan yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah angket dan wawancara. Angket yang digunakan oleh peneliti adalah angket ahli media pembelajaran, angket ahli isi/materi media pembelajaran, angket uji coba perorangan dan kelompok, serta angket penilaian/tanggapan guru. Peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia, dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang bertujuan untuk lebih memahami mengenai permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran serta harapan yang diinginkan oleh guru untuk membantu dalam proses mengajar di kelas.

Adapun teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif, menggunakan dua skala penilaian yaitu skala Guttman dan Skala Likert. Analisis kebutuhan siswa dan guru dilakukan menggunakan skala pengukuran *Guttman*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media komik digital yang dapat digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia, telah divalidasi oleh para ahli, serta diujicobakan kepada peserta didik. Tahapan-tahapan pada model ADDIE yang terstruktur dengan baik dan sistematis dapat menjawab rumusan masalah yang diangkat.

Tingkat Kebutuhan

Pengumpulan data awal dilakukan pada awal semester genap tahun ajaran 2022/2023 di MTs Negeri 2 Makassar pada siswa kelas VII. Untuk mengetahui tingkat kebutuhan terdiri dari angket siswa dan wawancara guru. Analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa kurangnya daya tarik dan pemahaman dalam mempelajari bahasa Indonesia karena media pembelajaran yang digunakan kurang memotivasi siswa, dan metode belajar yang satu arah. Adapun hasil wawancara dengan guru mengatakan cenderung hanya menggunakan media pembelajaran bahan ajar cetak. Yang paling dibutuhkan oleh guru adalah media pembelajaran konten lokal diantaranya komik digital tentang cerita rakyat yang diadopsi dalam bentuk fabel sesuai dengan materi bahasa Indonesia yang dipelajari di kelas VII. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diperlukan media pembelajaran sebagai alat bantu yang dapat membuat daya tarik atau motivasi siswa meningkat dalam belajar serta menumbuhkan minat baca siswa.

Hasil analisis kebutuhan siswa melalui penyebaran angket observasi awal penelitian yang berisi 10 butir pertanyaan, dengan subjek penelitian sebanyak 30 siswa diperoleh hasil 70%. Sedangkan hasil wawancara guru sebanyak 8 butir pertanyaan diperoleh hasil 75%. Berdasarkan hasil tersebut sesuai dengan tabel kategori penilaian analisis kebutuhan dapat dikatakan pengembangan media komik digital dibutuhkan dalam pembelajaran.

Desain Media Komik

Pada tahap desain, peneliti mengumpulkan bahan materi, merancang konsep desain media komik digital dan mengembangkan desain komik menjadi *flipbook*. Pengembangan media komik digital mengacu pada materi pembelajaran Fabel. Cerita komik digital yang berjudul *Tedong Na Buaja* diambil dari sebuah buku yang berjudul RUPAMA (Cerita Rakyat Makassar) proyek penerbitan buku sastra Indonesia dan daerah tahun 1990/1991.

Berikut ini rancangan desain produk secara umum aplikasi desain produk yang digunakan adalah aplikasi *Canva* dan *Picsart*, template ukuran komik digital cerita fabel berukuran 1410x2250 *pixel*, berbentuk *portrait* atau vertikal seperti bentuk buku pada umumnya dan *background* cerita fabel adalah hutan dan sungai, background luar isi cerita gradasi warna orange dan hijau.

Produk yang telah didesain sesuai dengan kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran dari materi cerita fabel, kemudian akan dikembangkan menjadi sebuah komik digital. Produk ini disajikan dalam bentuk *flipbook heyzine* secara online dan file pdf secara offline dengan jumlah sebanyak 25 halaman

Tingkat Validitas dan Kepraktisan

Uji Validitas

Uji Validitas, dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Ahli media memberikan penilaian mengenai tampilan desain, isi dan penyajian media. Sedangkan ahli materi memberikan penilaian mengenai kurikulum, isi materi, dan penggunaan bahasa.

Hasil Validasi Isi/Materi

Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2023, dengan validator materi merupakan salah satu guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII di MTs Negeri 2 Makassar yaitu oleh Ibu Hj. Suriati, S.Pd., M.Pd.

Tabel 1. Hasil Validasi Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Kurikulum	14
2	Isi / Materi	29
3	Kebahasaan	15
Jumlah		58

Berdasarkan tabel 1 di atas, 12 poin aspek penilaian mengacu pada skala likert hasil validasi materi komik digital cerita fabel, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut :

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai validitas} = \frac{58}{12 \times 5} \times 100\% = 97\%$$

Hasil dari perhitungan di atas memperoleh nilai persentase 97%. Sesuai dengan tabel konversi skala likert, maka berada pada kualifikasi sangat valid.

Hasil Validasi Media

Validasi media dilakukan pada tanggal 16 Oktober 2023 oleh salah satu dosen Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNM. Berikut hasil validasi serta saran atau masukan dari ahli media :

Tabel 2. Hasil Validasi Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Tampilan	39
2	Keterpaduan Isi / Materi	15
3	Penyajian	15
Jumlah		69

Berdasarkan tabel hasil validasi media oleh Bapak Dr. Ahmad Jamalong, S.Pd., M.Pd, menunjukkan 14 point aspek yang dinilai menggunakan skala likert dapat dihitung menggunakan rumus berikut :

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai validitas} = \frac{69}{14 \times 5} \times 100\% = 98\%$$

Setelah dikonversi, persentase tingkat pencapaian 98% berada pada kualifikasi sangat valid. Namun, perlu adanya saran atau masukan dari ahli media agar komik digital yang dihasilkan dapat menjadi lebih baik.

Uji Kepraktisan

Uji coba perorangan

Uji coba perorangan dilakukan pada siswa kelas VII MTs Negeri 2 Makassar sebanyak 5 orang yang akan mengisi angket respon siswa yang telah peneliti sediakan. Berikut hasil analisis angket respon siswa perorangan :

Tabel 3. Hasil Angket Uji Coba Perorangan

No	Aspek yang Dinilai	Persentase
1	Tampilan	94
2	Isi / Materi	96
3	Kemanfaatan	88
Jumlah Persentase		278%

Berdasarkan hasil uji coba perorangan sebanyak 5 siswa di atas, diperoleh keseluruhan aspek berada pada kategori sangat baik atau sangat praktis. Adapun rerata persentase dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N}$$

$$P = \frac{278}{3} = 93\%$$

Hasil uji coba perorangan memperoleh nilai persentase yang berada pada kualifikasi sangat praktis dengan total rata-rata persentase 93%, atau dapat dikatakan tidak perlu direvisi.

Uji coba kelompok

Uji coba kelompok adalah tahap penentuan kepraktisan media komik digital cerita fabel *Tedong Na Buaja* oleh siswa kelas VII sebanyak 30 siswa. Berikut ini hasil analisis angket respon siswa uji coba kelompok :

Tabel 4. Hasil Angket Uji Coba Kelompok

No	Aspek yang Dinilai	Persentase
1	Tampilan	91
2	Isi / Materi	90
3	Kemanfaatan	85
Jumlah Persentase		266%

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, diketahui bahwa dalam uji coba kelompok diisi oleh 30 orang siswa. Adapun rata-rata keseluruhan subjek uji coba kelompok digunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N}$$

$$P = \frac{266}{30} = 89\%$$

Rerata keseluruhan subjek uji coba kelompok setelah dihitung menggunakan rumus berada pada angka 89%, yang berarti termasuk kualifikasi sangat praktis.

Tanggapan Guru Mata Pelajaran

Berikut ini data hasil tanggapan/respon guru mata pelajaran bahasa Indonesia oleh Ibu Farida, M.Pd terhadap media komik digital cerita fabel yang telah dibuat :

Tabel 5. Hasil Angket Tanggapan Guru

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Media Pembelajaran	13
2	Isi / Materi	20
3	Kebahasaan	15
4	Tampilan	15
Jumlah		63

Berdasarkan hasil tanggapan guru dari 13 point aspek yang dinilai menggunakan skala likert, persentase hasil angket guru dapat dihitung menggunakan rumus berikut :

$$\text{Nilai kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai kepraktisan} = \frac{63}{13 \times 5} \times 100\% = 97\%$$

Sesuai dengan skala likert, untuk tingkat pencapaian persentase dengan rentang nilai 81%-100% berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. Karena dalam penelitian ini hanya sampai pada tanggapan guru atau hanya untuk mengetahui tingkat kepraktisan, maka evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi dari uji kepraktisan, yaitu dengan melakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari guru dan siswa selama uji coba dilaksanakan. Untuk melihat produk media komik digital secara keseluruhan yang telah melalui tahap revisi keseluruhan, komik dapat diakses pada link berikut ini "<https://heyzine.com/flip-book/f245057e7a.html>".

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat kebutuhan pengembangan media komik digital untuk siswa kelas VII mata pelajaran bahasa Indonesia yang diperoleh melalui angket siswa dan wawancara guru MTs Negeri 2 Makassar berada pada kategori dibutuhkan sehingga media komik digital perlu dikembangkan untuk siswa kelas VII mata pelajaran bahasa Indonesia di MTs Negeri 2 Makassar. Selain itu, desain media komik digital dikembangkan berdasarkan Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang terdiri dari teks dan gambar animasi menggunakan aplikasi *Canva* dan *Heyzine Flipbook*, dipublikasikan dalam bentuk html dan pdf yang dapat diakses secara *online* dan *offline* baik menggunakan laptop maupun *smartphone*. Dari penelitian ini didapatkan pula hasil bahwa tingkat kevalidan media komik digital yang dinilai oleh ahli media dan ahli materi berada pada kategori sangat valid. Sedangkan tingkat kepraktisan media komik digital dari angket siswa perorangan, kelompok dan tanggapan guru berada pada kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital untuk mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII di MTs Negeri 2 Makassar valid dan praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariska, N., Haling, A., & Pattaufi. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Menggunakan Liveworksheet Pada Materi Sistem Gerak Kelas XI SMA Negeri 2 Jenepono.. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP*, 1110–1118. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1692> (diakses 24 November 2023)
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Junita, I., & Sukardi, S. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 122–125. <https://doi.org/10.24036/jpte.v1i1.53> (diakses 24 November 2023).

- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model_Penelitian_dan_Pengembangan.pdf) (diakses 18 Juni 2023).
- Mulia, Y. A., & Kristin, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Journal on Teacher Education*, Vol. 4 No. 4. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/15106> (diakses 14 Februari 2024).
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9498> (diakses 23 Agustus 2023).
- Santosa, A. P. D. (2022). Pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif materi sudut dalam meningkatkan komunikasi matematis siswa SD. *Tesis*. Malang : Universitas Muhammadiyah.
- Sumarni, S. (2019). Model penelitian dan pengembangan (RnD) lima tahap (MANTAP). *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan*, 1(1), 1–33. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/39153/> (diakses 6 April 2023).
- Utami, M. Z., Setiawan, I., Risdianto, E., & Viona, E. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Alat-Alat Optik. *In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. <https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/download/5700/4937> (diakses 2 November 2023).
- Widodo, R; Restian, A. H. (2019). *Pengantar Pendidikan*. Malang : UMM Press.